



MaxRacer



超高速に魅入られた者たちのMaxRace
そこは速く走ることに心酔いた者のみが
勝者となれる世界

For Japan Only



プレイヤー
1人



メモリーカード
1ブロック



特製コントローラ
SLPH0001(株)ナムコ対応



アナログジョイスティック
SCPH1110 (SCE)対応

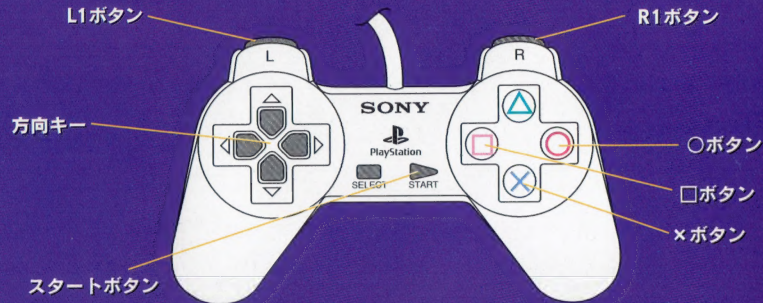
SLPS 00795

CONTENTS

コントローラ操作方法P.2
画面表示P.5
レース説明P.8
メニュー画面P.10
マシン紹介P.14
アドバイスP.19

コントローラ操作方法

標準コントローラの場合（初期設定時）

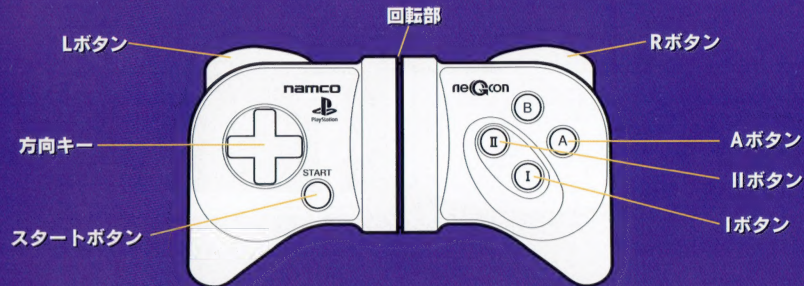


	走行時	メニュー選択時
Xボタン	アクセル	キャンセル
□ボタン	ブレーキ	
R1ボタン	ブースター	
X+□ボタン	エアドリフト	
L1ボタン	視点切り換え	
方向キー	ハンドル	メニューの選択
スタートボタン	ポーズ	スタート
Oボタン		決定

メニューのSYSTEMのKEYで、ボタン配置の変更ができます。(→P.13)

ネジコンの場合（初期設定時）

「MaxRacer」では、(株)ナムコ社製コントローラ『ネジコン』（SLPH-00001）にも対応しています。



	走行時	メニュー選択時
Iボタン	アクセル	キャンセル
IIボタン	ブレーキ	
Rボタン	ブースター	
I+IIボタン	エアドリフト	
Lボタン	視点切り換え	
回転部	ハンドル	メニューの選択
方向キー		メニューの選択
スタートボタン	ポーズ	スタート
Aボタン		決定

メニューのSYSTEMのKEYで、ボタン配置の変更・ねじりの設定等ができます。(→P.13)

スピードメーター

現在の速度です。スピードバーの色によりアクセルレンジかブースターレンジを見分けることができます。



バーの色が水色系の時はアクセルレンジです。アクセルによる走行に向いています。(→P.8)



バーの色が赤色系の時はブースターレンジです。ブースターによる超高速が出せます。(→P.8)

シールドメーター

残りシールドです。残りシールドが100未満になるとシールドバーが点滅し、0になるとリタイヤになります。シールドチャージャーを通過すると一定量回復します。(→P.8)

マップ

コースとプレイヤーマシン、シールドチャージャーの位置が表示されます。

Championship時はライバルマシンも表示されます。



プレイヤーマシン



シールドチャージャー



ライバルマシン

インジケーター

この先のコースがどうなっているか、及びシールドチャージャーの存在を示します。メニューのSYSTEMのCUSTOMで、表示のON/OFFを設定できます。



この先、カーブになっています。



この先、車線が減少します。



この先、急カーブになっています。



この先にシールドチャージャーがいます。

ブースターマーク

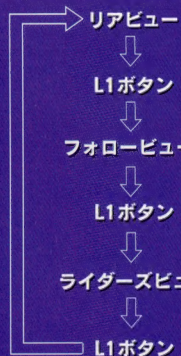
ブースター走行時に点灯します。

マシンメーカー

一定距離以上離れている他のマシンを示します。

視点

走行時の画面にはライダーの視点で見せるライダーズビューと、マシン後方の視点で見せるリアビュー、フォロービューの3種類があり、L1ボタンで切り換えることができます。デフォルトではリアビューになっています。



リアビューでは、プレイヤーマシンが表示され、視点はマシンの後ろにほぼ固定されます。もっとも走りやすい視点モードといえます。

フォロービューでは、プレイヤーマシンが表示され、視点はプレイヤーマシンの軌跡に沿って移動します。マシンの挙動をより楽しむことができます。

ライダーズビューではプレイヤーマシンは表示されず、ライダーと同じ視点で走行します。より迫力のある走行を楽しむことができます。

ポーズメニュー

走行時にスタートボタンを押すと、ポーズがかかりメニューを表示します。メニューの選択は方向キーの上下で、決定は○ボタンまたはスタートボタンで行います。

CONTINUEポーズを解除し、レースを続行します
RESTARTそのコースを最初から走りなおします
EXITトップメニュー画面にもどります



レース説明

アクセルとブースター

各マシンにはブースターが搭載されており、一定速度以上（ブースターレンジ）で走行中にブースターボタンを押し続けることにより、超高速を出すことができます。ただし、一定速度以下（アクセルレンジ）では、ブースターラグにより逆に加速が悪くなってしまいます。したがって、速度がブースターレンジに達するまではアクセルで引っ張り、そこからブースターによる超高速で走行するのがMax Raceにおける基本的な走り方となります。

現在の速度がアクセルレンジかブースターレンジかは、スピードバーによって見分けることができます。（→P.6）

シールドとシールドチャージャー

各マシンにはシールドが搭載されており、壁や他マシンとの衝突によるダメージからマシンやライダーを守ってくれます。ダメージの度合いによってシールドは減少し、シールドが0になるとリタイアとなります。

コース上には数台のシールドチャージャーが走行しており、シールドチャージャーを通過することにより、シールドが一定量回復されます。シールドチャージャーに近付くと、その旨を示すインジケータが表示されます。残りシールドが少ない時には、スピードを落としても確実にシールドを回復させましょう。

インジケータ
シールドチャージャー



チェックポイント

コース上には数ヶ所のチェックポイントが設置されています。チェックポイントを通過するとタイムが加算されます。タイムが0になるとリタイアとなります。

タイム
チェックポイント



エアードリフト

アクセルボタンとブレーキボタンを同時に押すことにより、エアードリフトになります。エアードリフト中は通常走行時より高速に旋回できるので、急カーブでもエアードリフトをうまく使えばほとんどスピードを落とすことなく曲がりきることができます。エアードリフト中はエンジンの動力が伝わらないために慣性により直進し、ハンドル操作によってマシンの向きを変えても進行方向には影響を与えません。

エアードリフト開始

エアードリフト中は慣性による直進のみになってしまうことを考慮に入れて早めにエアードリフトを開始します。

エアードリフト中

ハンドルを切って、マシンの向きを曲げたい方向に向けます。

エアードリフト終了

ブレーキボタンを離すと通常の走行となります。

エアードリフト中

エアードリフト開始



メニュー画面

ゲームの始め方

ディスクをセットして本体の電源をONにします。PDロゴ、オープニングムービーに続いてタイトル画面が現れます。



トップメニュー

タイトル画面でスタートボタンを押すとトップメニューが現れます。方向キーの左右でセクターが回転し、○ボタンで決定です。左下の項目が選択されているメニューです。左上、右上、右下に現在のモード、コース、マシンが表示されます。

モード



コース

セクター

マシン

選択されているメニュー

START

STARTが選択されている時に、○ボタンまたはスタートボタンを押すとレースを開始します。START以外が選択されている時にスタートボタンを押すと、自動的にセクターが回転してSTARTが選択されます。

COURSE

MODE

Race全14台によるMaxRace。勝利条件は各コースで1位になることです。

Time Attack他マシンは登場せず、コースをいかに速く走行できるかを競います。コンマ1秒でも速いタイムを出すことが目的なので、勝利条件は存在しません。

ChampionshipMaxRace優勝者同士で競うモードで、ライバルマシンと1対1で走行します。Raceモードの全3コースに勝利して初めて参加資格を得ます。勝利条件はライバルマシンに勝つことです。

COURSE

Easy CourseMaxRaceの基本となるコース。全3周。

Medium CourseEasy Course前半から分岐後、橋を渡って洞窟を通り抜けるのが特徴的なコース。全2周。

Hard CourseEasy Course後半から分岐後、滝の通り抜けや山上からは居住区を見下ろせるなど景観の美しいコース。全2周。



MACHINE

マシンによって走行性能や特性が大きく異なります。画面右下に性能グラフが表示されるので参考にしてください。

ACCELERATE加速力
HANDLINGハンドリング
MAX SPEED最高速度
SHIELDシールドの強度

マシンによる特性を見極めることも大切です。(→P.14)



SYSTEM

RECORD

RECORD各モード・コースの上位5名及びベストラップの記録を見ることができます。
○ボタンで順に記録が切り換わります。

SAVEゲームのデータをメモリーカードにセーブします。セーブは最大5ヶ所までできます。

LOADメモリーカードからデータをロードします。ロード時には現在のデータとてマージが行われます。



ロード時のデータマージについて

データロード時には現在のデータとメモリーカードのデータからレコードやクリア情報のより良いデータが反映されるようになっています。例えば、起動後ロードを行わずにゲームを開始し、途中でロードを行ってもそれまでのデータが無駄になることはありません。

KEY

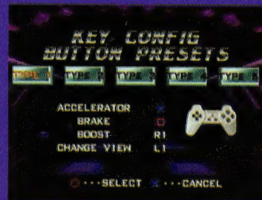
BUTTON PRESETS予め設定された5種類のボタン配置の中から選ぶことができます。

※ネジコンまたはアナログジョイスティックを使用している場合、以下の項目も設定できます。

DEFINE TWISTねじり幅を設定します。予め用意された4種類の設定の中から選ぶことができます。

CENTER PLAY遊びの量を設定します。予め用意された5種類の設定の中から選ぶことができます。

CENTER ADJUSTネジコンの回転部またはアナログジョイスティック部の基準位置を調節します。



MUSIC

レース中のBGMを設定します。方向キーで曲を選んで○ボタンを押すとBGMが設定され、曲が流れだします。×ボタンで前の画面に戻ることができます。



CUSTOM

INDICATEレース中に表示されるインジケータのON/OFFを設定します。

SHIELD LEVELシールドの強度のNORMAL/DANGEROUSを設定します。DANGEROUSを設定すると、ダメージに対するシールドの減りが大きくなるので、より正確なライン取りが要求され、上級者向きとなります。



Ibis

イビス

もっともバランスの取れたスタンダードマシン。コーナーでの安定した操作性の高さには定評がある。加速力が異常なので、壁との衝突による減速は避けたい。

SLPS 00795

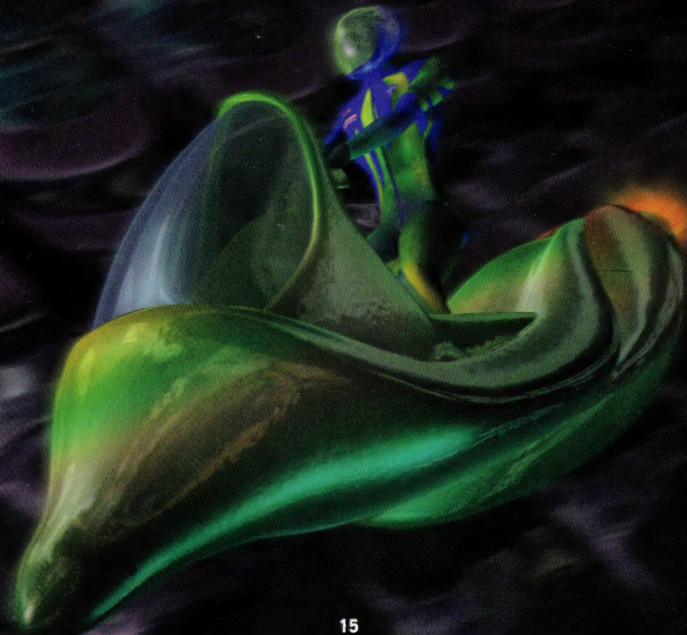
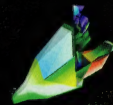
14



ガゾン

最も高い加速力を持つマシン。壁に衝突した時の減速量も押さえるように工夫されている。グリップ力が弱く流されやすいので、その分早めに曲がり始める必要がある。

Gazon

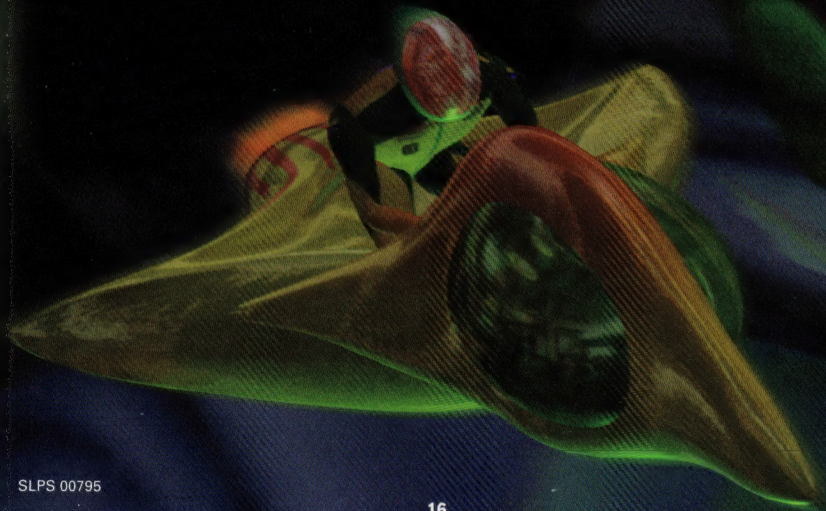
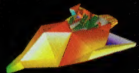


15

ベルラング

加速力・最高速度等が平均以上でまとまっているマシン。
シールドが比較的弱いのが難点といえる。

Berling



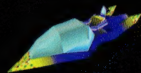
SLPS 00795

16

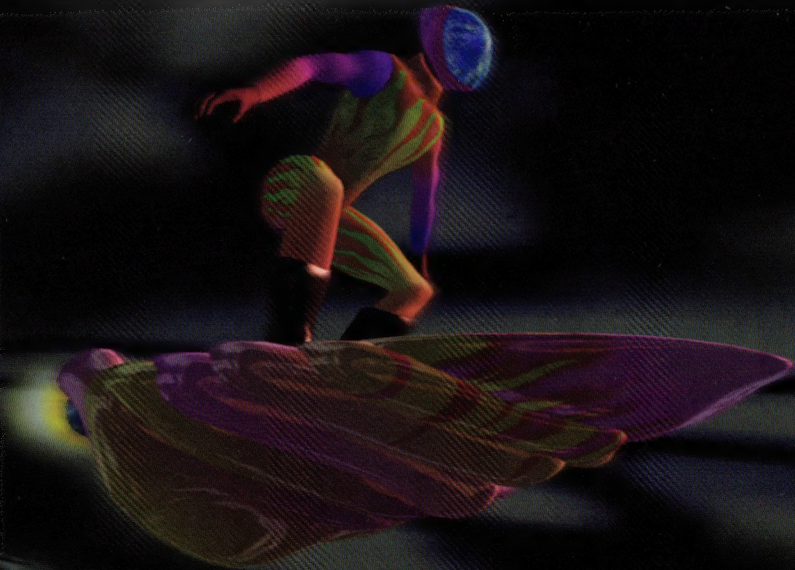
Reseda

レゼダ

ずば抜けた最高速度を誇るマシン。
操作性に難があり、エアドリフトを使いこなして初めてまともに走れる。



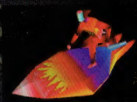
17



Feux

フー

抜群の旋回能力を持つマシン。
シールドが弱いので、壁との衝突は命取りにもなる。



アドバイス

壁との衝突について

壁との衝突時には、その時の速度や衝突角度によって受けるダメージが異なります。接触程度ならほとんどダメージを受けないために、思い切ってインをついていった方が得策です。逆に、曲がりきれない急カーブに超高速のまま突っ込むのは自殺行為です。

ブースターについて

最初のうちはアクセルで走るだけで精一杯かもしれません。少し慣れてくれば思い切って直線ではブースターを使ってください。ラップタイムが良くなるはずです。さらに慣れてくれば、エアドリフトを使用してコースの大部分をブースターで走れるようになるでしょう。ブースター走行時に壁と衝突すると、そのダメージで速度がアクセルレンジまで下がってしまうかもしれません。そうなると一気に加速が悪くなるので、一旦アクセルで走行して速度をブースターレンジまで戻してください。そして再びブースターで走行すればロスを少なくできます。

コースについて

特にブースター走行時は、その速度故にカーブに入ってからハンドルを切っていたのでは間に合わず、早めに曲がり始める必要があります。カーブ等では極力インをつき、最短のライン取りをすることにより、より速いラップタイムをたたき出せるでしょう。

Staff

Game Designer Programmers

Kiyoshi Kondou
Junichi Fujita
Hitoshi Nishimura
Masanori Tsuji - AVION
Atsushi Hayashi - AVION
Takayuki Kaneko - AVION
Kazuo Ichiuji - AVION
Kayoko Fujita
Yasuhiro Hanafusa

Technical Adviser Graphic Designers

Takeshi Horii
Kiyoshi Kondou
Kayoko Fujita
Yasushi Okumura
Hitoshi Nishimura
Atsushi Okada - Music Island
Yuko Anzai
Atsushi Okada - Music Island

Art Director Character Modeler Character Animator Sound Designer Composer

Guitarist Special Thanks to

Junpei Doso
Senichi Mie
maeda Koji
Masashi Tujino
Ichiro Sano
Masaichi Tanaka

Co-producer Producer

SLPS 00795

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ“PlayStation”専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。

●このディスクは **NTSC J** マークあるいは **FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY** の表記のある日本国内仕様の“PlayStation”にのみ対応しています。海外仕様の“PlayStation”では使用できません。●「解説書」および“PlayStation”本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。

●このディスクを“PlayStation”本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後“PlayStation”本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●“PlayStation”本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



株式会社ビーディ
大阪市北区西天満5-6-12
GRACE・15F/6F

SLPS 00795

©1997 PD, INC.

"P" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

WARNING: All rights reserved. Unauthorized duplication is a violation of applicable laws.